

# ABILITÀ E TEST

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>AGILITÀ</b>    | Furtività, schivata, guida, raffica, bombe  |
| <b>CONOSCENZA</b> | Scienze, usare tecnologia, cercare, cultura |
| <b>PRESENZA</b>   | Sparare, persuadere, uso di Poteri          |
| <b>FORZA</b>      | Colpire, lotta, sollevare, lanciare         |
| <b>RESISTENZA</b> | Sopravvivere a cadute, veleno e elementi    |

## TEST

Tira un d20 ± la tua abilità con un risultato **uguale o superiore al dR**.

I mutanti o i nemici non usano abilità, tirano solo un d20 contro il dR.

## DIFFICOLTÀ (DR)

|    |                     |
|----|---------------------|
| 6  | molto semplice      |
| 8  | routine             |
| 10 | abbastanza semplice |
| 12 | normale             |
| 14 | difficile           |
| 16 | molto difficile     |
| 18 | quasi impossibile   |

# AVENTURE

## CONTAMINAZIONE

### Punti Radiazione

Max 9. 1 PF ogni 2

Punti Radiazione

### Punti Eridazione

Con 9 punti si prende mutazione e potere

## RIPOSO

Riposo leggero. Ripristina d4 PF. Sonno completo. Ripristina d6 PF.

**Infezione:** nessun beneficio dal riposo. Perdi d4 PF giornalieri

## CURARE FERITE CRITICHE

dR14 su CONOSCENZA + kit medico.

Stessa cosa per arrestare un'emorragia.

## MORALE (2D6)

Tira sul morale dei nemici (d6)

1-3 Fugge

4-6 Si arrende

## TIRA MORALE SE

- il leader viene ucciso
- metà del gruppo viene eliminato
- un singolo nemico ha solo 1/3 dei suoi punti ferita rimasti

\* i mutanti possono solo fuggire

# ERIDAZIONE

## POTERI PARANORMALI

Un PG che ha acquisito i POTERI PARANORMALI può usarli al massimo 1 volta al giorno. Gli Skelet fino a 3 volte.

Attivare un potere fa prendere 1 punto Eridazione.

Gli Skelet possono guarirsi 1 punto Eridazione al giorno.

## RITIRARE FALLIMENTI

Ritirare una prova fallita solo una volta e solo se non è uscito 1. Successo = fortuna, fallimento = 1 Eridazione, 1 = 3 Eridazione.

# COMBATTIMENTO

## INIZIATIVA D6

1-3 Comincia il nemico

4-6 Cominciano i PG

**individuale: Agilità + d6**

**MISCHIA** DR12 **FORZA**

**DISTANZA** DR12 **PRESENZA**

**DIFESA** DR12 **AGILITÀ**

**RAFFICA** DR12 **AGILITÀ**

## CRITICO (20 NATURALE)

**Attacco:** danno doppio, protezione del bersaglio è ridotta di un livello.

**Difesa:** il pg ottiene un attacco gratuito.

## FALLIMENTO (1 NATURALE)

**Attacco (d6):**

1-3 arma inceppata o inutilizzabile

4-5 arma rotto, da riparare

6 arma infligge d6 danni e è rotta

**Difesa:** danno doppio, protezione del PG ridotta di un livello.

## PROTEZIONI

**1. leggera 2. media\* 3. pesante\*\***

-d2      -d4      -d6

\*+2 DR test agilità

\*\*+4 DR test agilità (Difesa +2DR)

## STREMATO (0 PF) D8

1-2 Non cosciente per d4 turni, poi ti risvegli con d4 PF.

3-4 Non cosciente per d6 turni, poi ti risvegli con 1 PF.

5-6 Tira sulla tabella dei danni critici. Non puoi agire per d4 turni poi diventi attivo con d4 PF.

7 Emorragia: morte in d2 ore se non trattata. Tutti i test sono dR d16 la prima ora poi dR18.

8 Morto. Se i Punti Eridazione sono maggiori di 5, ti risvegli come Vurdalak e attacchi gli altri PG